WING COMMANDER

SPIELANLEITUNG

Spielen von Wing Commander von Floppy-Disketten

Um *Wing Commander* gleich nach der Entnahme aus der Box spielen zu können, schalten Sie Ihren Amiga ein und legen die Diskette 1 von Wing Commander in das Laufwerk ein. Daraufhin wird das Spiel geladen und betrieben. Allerdings ist es nicht möglich, aktuelle Spielstände zu laden (die Original-Spieldisketten sollten nicht verändert werden). Wenn Sie den Spielstand speichern möchten, raten wir dringend, eine Sicherungskopie des Spiels zu erstellen und von den Sicherungsdisketten zu spielen.

Installieren von Wing Commander auf einer Festplatte

Wenn Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte installieren wollen, benötigen Sie eine freie Arbeitsspeicherkapazität von mindestens 1,5MB. Zum Installieren laden Sie *Workbench* und doppelklicken danach zunächst auf das Symbol **WingDisk1** und danach auf das Symbol **InstallWingCommander**. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen und legen Sie bei Aufforderung die entsprechenden Disketten ein.

Technischer Hinweis für Benutzer von Festplatten:

Bei *Wing Commander* wird Ihre aktuelle Tastenzuordnung genutzt. Wenn Sie Tasten (und insbesondere Funktionstasten) umdefiniert haben, können bestimmte Spielfunktionen nicht aufgerufen werden.

Sollten bei Ihnen solche oder ähnliche Probleme auftreten, nehmen Sie bitte mit unserem Technischen Service Verbindung auf. Wir sind zu erreichen unter 0044 444 239600.

IHR ERSTER AUFTRAG

1. Wenn Sie *Wing Commander* von einer Floppy oder von der Festplatte starten, sehen Sie zunächst den Vorspann, der durch Drücken der **Feuertaste** abgebrochen werden kann.
2. Danach erscheinen auf dem Bildschirm die zwei Balken *Operation Vega beginnen* und *Geheimaufträge beginnen*. Fahren Sie den Zeiger auf *Operation Vega beginnen*, und drücken Sie die **Feuertaste**.

Auf der Tiger´s Claw

3. Zunächst wird der Trainings-Simulator dargestellt. Nach wenigen Sekunden erscheint *Spiel beendet*. Bei Aufforderung geben Sie einen beliebigen Namen [Eingabetaste] und ein beliebiges Rufzeichen [Eingabetaste] ein. Danach drücken Sie die **Feuertaste**.

4. Um in der Bar mit dem Barkeeper Shotglass sprechen zu können, fahren Sie den Zeiger auf ihn. Wenn sich der blaue Zeiger in ein grünes Kreuz verwandelt, drücken Sie die **Feuertaste**. Sie können das Gespräch normal laufen lassen oder es durch Drücken der **Feuertaste** beschleunigen. Anschließend wenden Sie sich an die Piloten am Tisch und sehen sich die Tafel an der Wand an.
5. Klicken Sie auf die rechteTür mit dem Schild **Barracks** (Unterkunft). Fahren Sie den Zeiger auf eine freie Koje, und drücken Sie die **Feuertaste**. Daraufhin erscheint *Spielname*. Geben Sie einen Namen [Eingabetaste] ein, um das Spiel zu benennen. Danach erscheint ein schlafender Pilot, was bedeutet, daß das Spiel gespeichert wurde. *Hinweis:* Wird das Spiel direkt von der Wing Commander Installationsdiskette betrieben, steht diese Option nicht zur Verfügung.
6. Fahren Sie den Zeiger auf die äußere rechte Tür. Daraufhin erscheint auf dem Bildschirm *Einsatzhangar*. Drücken Sie die **Feuertaste**, um zu Ihrer ersten Einsatzeinweisung zu kommen. Nach der Einweisung wird es Zeit, sich gut anzuschnallen, denn schließlich wollen Sie Ihren ersten Auftrag beginnen.
7. Wenn Sie im Weltraum sind, können Sie das Spiel mit der **P**-Taste pausieren. Mit der **Feuertaste** oder jeder anderen Taste kann das Spiel dann wieder aufgenommen werden. Mit der **N**-Taste können Sie die Einsatzkarte abrufen. Beachten Sie, daß Ihr erstes Ziel, **Nav 1**, hervorgehoben wird. Drücken Sie [Esc] oder die **Feuertaste**, um ins Cockpit zurückzukehren.
8. Das weiße Kreuz auf dem Radarschirm und auf Ihrem Sichtschirm zeigt die Richtung Ihres aktuellen Flugziels an. Drücken Sie die **A**-Taste, um aktiv zu werden und mit Ihrem Geführten **Nav 1** anzufliegen.
9. Ehe Sie **Nav 1** erreichen, bekämpfen Sie kilrathische Schiffe. Ihr Geführter, Spirit, meldet Feindsichtung. Drücken Sie **L** , damit Spirit zum Angriff übergeht, oder drücken Sie **F**, um die Kommunikationsdarstellung aufzurufen, und von Spirits Menü Lösen und Angreifen auszuwählen.
10. Drücken Sie die **Plus**-Taste, um die Geschwindigkeit auf 420 Kilometer pro Sekunde zu erhöhen.
11. Die roten Punkte auf Ihrem Radarschirm bezeichnen feindliche Schiffe. Der blaue Punkt stellt Ihren Geführten dar. Manövrieren Sie, bis sich die feindlichen Schiffe im Mittelkreis des Radarschirms befinden.
12. Drücken Sie **Z**, um Ihren Zielfolgecomputer zu aktivieren. Daraufhin erscheinen um ein feindliches Schiff rote Klammern, und auf dem rechten Video-Bildschirm (in der unteren rechten Ecke des Cockpits) können Sie das Computerbild mittleren eines Raumjägers der Dralthi-Klasse sehen. Drücken Sie **T**, um sich auf diese Dralthi aufzuschalten. Daraufhin verwandeln sich die Klammern in ein durchgängiges Rechteck. (Wenn Sie das Ziel getroffen haben, nehmen Sie ein anderes Schiff ins Visier, und schalten Sie sich durch **T** auf dieses Ziel auf.)
13. Drücken Sie **W**, um eine Javelin HS (Lenkwaffe mit Wärmesuchkopf) auszuwählen. Sie könnten Sie später gebrauchen!

14. Drücken Sie mehrfach die **Feuertaste**, um Ihre Laserkanone abzufeuern, oder drücken Sie dazu die Leertaste. Benutzen Sie den Joystick, um das Ziel in die Mitte des grünen Fadenkreuzes auf dem Sichtschirm zu bringen. Wenn Ihnen das Ziel wegfliegt, verfolgen Sie es. Dazu drücken Sie **Tab** oder *, um die Nachbrennner zu zünden.
15. Bei Treffern erscheinen die beschädigten Teile der Dralthi in roter Farbe auf dem rechten Video-Schirm.
16. Wenn Ihre aktuelle Rakete selbst Ziele finden kann (z.B. ein Javelin mis Wärmesuchkopf), und Sie Ihr Schiff direkt hinter ein Ziel manövriert haben, wird, daß der Zielfolgecomputer aktiv ist und sich eine Lenkwaffe auf ein Ziel aufgeschaltet hat durch einen roten Kreis und ein Fadenkreuz angezeigt. Wenn *Zielaufschaltung* auf dem rechten Video-Bildschirm erscheint, drücken Sie die Eingabetaste, um die die Lenkwaffe abzufeuern. Das bedarf sicherlich einiger Übung. Ungelenkte Raketen (z.B. die Dart DF) werden anders eingesetzt. Sie werden direkt auf das aktuelle Ziel abgefeuert und fliegen auf gerader Linie. Das heißt, daß die Rakete das Ziel verpaßt, wenn dieses ausweicht. Sie werden am besten aus dem langsamen Flug oder aus sehr kurzer Zielentfernung eingesetzt.
17. Kämpfen Sie weiter, bis alle feindlichen Schiffe besiegt sind. (Dazu müssen Sie sicher mehrere Versuche unternehmen.)
18. Wenn alle feindlichen Schiffe zerstört bzw. geflohen sind, drücken Sie wieder **N**, gehen zum Navigationsmodus über und fliegen **Nav 1** an. Wenn die Autopilotlampe brennt, drücken Sie **A**. Bringen Sie das Navigationskreuz in den Mittelpunkt, und fliegen Sie weiter, bis auf dem rechten Video-Bildschirm *Ziel erreicht* erscheint.
19. Haben Sie Ihr Ziel erreicht, wird der nächste Navigationspunkt automatisch ausgewählt. (Drücken Sie **N**. Daraufhin wird der **Nav 2** gelb hervorgehoben.) Aktivieren Sie mit **A** den Autopiloten, um diesen Punkt anzufliegen.
20. Ehe Sie den **Nav 2** erreichen, geraten Sie in ein Asteroidenfeld. Wenn Sie mit mehr als 250 k/s fliegen, müssen Sie die **Minus**-Taste drücken, um das Feld zu durchfliegen und bei ca. 250 k/s den Asteroiden auszuweichen.
21. Nach dem Verlassen des Asteroidenfeldes bringen Sie das weiße Kreuz in den Mittelpunkt, drücken **A**, um den Autopiloten wieder zu aktivieren, damit der nächste Navigationspunkt angeflogen wird.
22. Bald gibt es eine neue Nahkampfsituation. Sind alle Feinde besiegt, drücken Sie **N** und **A** und fliegen mit dem Autopiloten **Nav 3** an. Sie manövrieren durch ein weiteres Asteroidenfeld und aktivieren dann wiederum den Autopiloten, um zur Tiger´s Claw zurückzufliegen.
23. Verringern Sie vor dem Landen die Geschwindigkeit. Drücken Sie **Z**, um die Tiger´s Claw als Ziel zu erfassen. Danach drücken Sie **F**, um den Funk zu aktivieren (falls der geführte noch am Leben ist). Anschließend drücken Sie die **2** zur Kontaktaufnahme mit der Claw und schließlich die **1**, um die Landeerlaubnis einzuholen.

24. Fliegen Sie die Claw von vorn an (wo sich der Landestreifen befindet), landen Sie, und sehen Sie sich dann Ihre Landung und die Auftragsauswertung an. Danach werden Sie wieder in die Bar entlassen, wo sie sich unterhalten, den Trainings-Simulator benutzen und Ihre Ergebnisse vergleichen können. Wenn Sie sich in die Unterkunft begeben, können Sie das Spiel speichern.

Um ein Spiel zu speichern, begeben Sie sich in die Unterkunft, fahren den Zeiger auf den Boden der leeren Koje und drücken die **Feuertaste**. Daraufhin wird Ihr Spiel gespeichert. Sie können aber auch ein früher gespeichertes Spiel löschen, indem Sie auf die Füße eines schlafenden Piloten zeigen und klicken. Danach bestätigen Sie das Ersetzen dieses Piloten, indem Sie beim Ja/Nein-Prompt Ja drücken. *Hinweis:* Wird das Spiel direkt von der Wing Commander Installationsdiskette betrieben, gibt es diese Option nicht.

25. Herzlichen Glückwunsch! Sie haben Ihren ersten Auftrag beendet. Halten Sie sich bereit, denn bei den nächsten Aufgaben steigt der Schwierigkeitsgrad schnell an.

SICHTBILDSCHIRM

Der Sichtbildschirm zeigt, was sich während des Fluges vor Ihrem Schiff befindet. Ein grüner Kreis mit Fadenkreuz gibt an, wohin die Kanonen gerichtet sind. Mit Klammern wird die Position eines erfaßten Schiffes angezeigt (rote Klammern – Feind, blau – Freund). Nimmt ein anderes Schiff mit Ihnen Verbindung auf, wird es durch gelbe Klammern gekennzeichnet.

Umschalten der Kamerasicht: Mit den Funktionstasten (**F1** bis **F9**) können Sie sich die Handlungen aus den verschiedensten Winkeln ansehen.

F1 **Cockpit-Sicht:** Übergang von anderen Sichtvarianten auf die Sicht nach vorn.

F2 **Nach links, F3 Nach rechts** und **F4 Nach hinten:** Besonders geeignet zur Beobachtung des Geführten und zum Ausmachen der feindlichen Schiffe im Nahkampf.

F5 **Verfolgerflugzeug-Sicht:** Versetzt die Kameraposition direkt hinter Ihr Schiff. Diese Sichtvariante eignet siche besonders für den Flug durch Asteroidenfelder.

F6 **Schlacht-Sicht:** Fernsicht auf eine ganze Schlacht.

F7 **Taktik-Sicht:** Zeigt Ihr Schiff und das verfolgte Schiff (bzw. das momentan für Sie gefährlichste).

F8 **Raketen-Sicht:** Sie sehen das Geschehen aus der Perspektive einer Rakete. Wenn Sie diese Option wählen, verfolgt die Kamera die nächste Rakete, die Sie abfeuern, bis ins Ziel.

F9 **Verfolger-Sichten:** Positioniert die Kamera hinter ein beliebiges Schiff in einem bestimmten Raum. Drücken Sie mehrfach, um die Schiffe zu wechseln.

DIE RADARDARSTELLUNG

Der Radarbildschirm ist in sechs Abschnitte unterteilt.

- **Außenring** – Raum hinter Ihnen
- **Mittelring** – Raum vor Ihnen
- **Quadranten im Mittelring**

  Oben – Raum über Ihrem Schiff

  Unten – Raum unter Ihrem Schiff

  Rechts – Raum rechts von Ihrem Schiff

  Links – Raum links von Ihrem Schiff

Bedeutsame nahe Objekte werden durch farbige Punkte dargestellt.

- **Tiger´s Claw** – weiß
- **Terranische Hauptschiffe** – ´dunkelgrau
- **Kilrathische Hauptschiffe** – orange
- **Terranische Jäger** – blau
- **Kilrathische Jäger** – rot
- **Auf Sie aufgeschaltete Lenkwaffen** – gelb

Ihr aktuelles Ziel wird auf dem Radarbildschirm als blinkender Punkt dargestellt.

Die Statusanzeige des Schiffes (linker Video-Schirm) zeigt das Profil Ihres Schiffs in grün, wobei die Waffen in einem helleren Grün erscheinen.

STATUSANZEIGE DES SCHIFFES

- Drücken Sie **B**, um alle erhaltenen Treffer durchzugehen. Dabei erscheinen die beschädigten Systeme rot. Wenn Sie den gesamten Schaden schnell sehen wollen, müssen Sie **B** mehrmals drücken.
- Drücken Sie **K**, um die aktive Kanone des Schiffes zu wechseln. Die ausgewählte Kanone wird hellgrün hervorgehoben. Drücken Sie die Taste wiederholt, um alle verfügbaren Kanonen durchzugehen.

ZIELDARSTELLUNG

- Drücken Sie **W**, um das aktive Waffenzuführungssystem (Lenkwaffen oder Minen) zu wechseln. Das ausgewählte System wird hellgrün hervorgehoben.

Die Zieldarstellung des Schiffs (rechter Video-Bildschirm) zeigt das Profil, den aktuellen Beschädigungsgrad und die Bewaffnung des momentan als Ziel erfaßten Schiffs in den folgenden drei Farben:

- **Grün** – keine Beschädigung, Schilde in voller Funktion.
- **Gelb** – leichte Beschädigung von Baugruppen/Schildbeschädigung.
- **Rot** – Position der Bewaffnung, Schildbeschädigung, Schiffsbeschädigung. (*Hinweis:* Rot dargestellte Waffen sind nicht beschädigt.)

Um ein Schiff als Ziel zu erfassen, müssen Sie es in Bildschirmmitte bringen und **T** drücken, bis um dieses Schiff Klammern erscheinen. Normalerweise geht die Zielerfassung verloren, wenn Sie nicht mehr in Richtung des Ziels fliegen.

Wenn Sie ein solches Ziel trotzdem weiter erfassen wollen, müssen Sie **L** drücken. Daraufhin verwandeln sich die Zielklammern in ein durchgängigen Rahmen, und die Zielerfassung bleibt erhalten. Gleichzeitig können Sie mit **T** neue Schiffe erfassen. Wenn Sie nochmals **L** drücken wird die Zielerfassung aufgegeben.

Wenn feindliche Schiffe in Sicht sind, können eigene Schiffe nicht erfaßt werden.

NAVIGATIONSSYSTEME

Die Navigationsoptionen erscheinen auf dem rechten Video-Bildschirm. (Näheres dazu finden Sie in *Claw Marks* auf S. 44).

1. Drücken Sie **N**, um die Navigationsinformationen aufzurufen und weiße Fadenkreuze auf dem Sichtschirm und dem Radarbildschirm erscheinen zu lassen. Wenn Sie den nächsten Navigationspunkt mit Handsteuerung anfliegen wollen, müssen Sie das Fadenkreuz in der Mitte halten. Sie können aber auch den Autopiloten aktivieren, um die Reise zu verkürzen.
2. **Navigationskarte:** Wenn Sie **N** ein zweites Mal drücken, wird die Navigationskarte auf dem ganzen Bildschirm gezeigt. So können Sie Navigationspunkte manuell auswählen und sich dabei Hinweise zu Aufträgen ansehen. Durch drücken der Leertaste können Sie die Navigationspunkte durchgehen. Der jeweils ausgewählte Navigationspunkt wird gelb hervorgehoben. Drücken Sie [Eingabetaste], um diesen Navigationspunkt auszuwählen und zur Cockpit-Sicht zurückzukehren. Der jeweils zuletzt ausgewählte Navigationspunkt wird automatisch zum neuen Zielpunkt. Wenn Sie Ihr Flugziel nicht ändern wollen, können Sie die Navigationskarte mit [Esc] verlassen.
3. **Autopilot:** Um automatisch den ausgewählten Navigationspunkt anzufliegen, müssen Sie warten, bis der Autopilot aufleuchtet. Dann drücken Sie **A**. Wenn sich in der Nähe keinerlei Feinde oder Gefahren befinden, und Sie noch weit genug vom Flugziel entfernt sind, übernimmt der Autopilot die Steuerung. (Näheres dazu finden Sie in *Claw Marks* auf den SS. 44-45.)

KOMMUNIKATIONSSYSTEME

Kommunikationsverbindungen werden auf dem rechten Video-Bildschirm dargestellt. (Näheres dazu finden Sie in *Claw Marks* auf den SS. 45-46.)

- Wenn Sie die **F**-Taste drücken und sich mehrere Personen in der Nähe befinden, erscheint eine Liste möglicher Gesprächspersonen. Drücken Sie die Zahl neben dem Namen des Piloten bzw. des Schiffs, mit dem Sie Kontakt aufnehmen wollen. Daraufhin erscheint eine Liste mit Mitteilungen. Drücken Sie die Zahl neben der gewünschten Mitteilung, so wird diese übermittelt.

- Die Liste der möglichen Mitteilungen wird je nach Situation geändert. Der Bordcomputer kennt die jeweils gültigen Mitteilungen.
- Wenn andere Piloten Mitteilungen absenden, erscheint ein gelber Kasten um das jeweilige Raumschiff. Gleichzeitig erscheint die Mitteilung auf Ihrem Sichtbildschirm. Mit Shift F3 wird das Kommunikationsvideo ein und ausgeschaltet.
- **Mitteilungsdauer:** Im Weltraum drücken Sie Shift F4 um die Mitteilungsdauer zu verändern. Sie variiert zwischen **1** (am schnellsten) und **5** (am langsamsten).

WEITERE ANZEIGEN

- **Panzerungs- und Schildanzeiger:** Mit zunehmender Beschädigung der Panzerung und/oder Schilde, gehen die Farbbalken im Anzeiger zurück. Bei Zerstörung verschwinden sie ganz, und Warnlampen blinken.
- **Kraftstoffanzeiger:** Mit fallendem Kraftstoffvorat geht auch die Anzeige zurück. Wenn die Nachbrenner eingesetzt werden, wird der Kraftstoff rasch aufgebraucht.
- **Geschwindigkeitsanzeiger:** "Set" zeigt die Geschwindigkeit an, die Ihr Schiff unter normalen Bedingungen zu halten versucht. "KPS" zeigt die aktuelle Geschwindigkeit in Kilometer pro Sekunde an.
- **Blaster-Anzeiger:** Er zeigt die Feuerkraft der aktiven Kanonen des Schiffes an. Erfolgt überhaupt keine Anzeige, feuern Ihre Kanonen nicht. Die Feuerkraft baut sich dann aber allmählich wieder auf, jedoch langsamer, wenn sich gleichzeitig auch die Schilde regenerieren.
- **Katapultiersignal:** Diese Lampe blinkt, wenn Ihr Schiff schwer getroffen ist, keine Schilde mehr vorhanden sind, und Sie vernichtet werden könnten. Sie müssen sich aber nicht sofort katapultieren, wenn die Lampe zu blinken beginnt. Doch ist es sicher empfehlenswert. Zum Katapultieren drücken Sie Shift F10.

Befehlsübersicht

Allgemeine Befehle

A	Autopiloten einschalten
F	Funkgerät wählen/Eingehende Funksprüche löschen
B	Beschädigung des Raumschiffs anzeigen
Shift/F10	Aus Schiff katapultieren
K	Kanone des Schiffs wählen
T	Zielaufschaltung
Shift/F4	Mitteilungsdauer ändern
Shift/F1	Musik ein-/ausschalten
N	Navigation wählen
2x N	Navigationsbild. einblenden
P	Spiel unterbrechen
Shift/F2	Sound ein-/aus (nur im Raum)
Z	Zielcomputer /aktives Ziel
Shift/F3	Videonachrichten ein/aus
W	Waffenart wählen
Alt - X	Zurück zu DOS
Esc	Tiger's Claw: Vorspann überspringen Cockpit: Kommunikationsmodus oder Navigationskarte verlassen

Umschalten der Kamerasicht

F1	Sicht nach vorn
F2	Sicht nach links
F3	Sicht nach rechts
F4	Sicht nach hinten
F5	Verfolgerflug.-Sicht
F6	Schlacht-Sicht
F7	Taktik-Sicht
F8	Raketen-Sicht
F9	Verfolger-Sichten

Tastaturbefehle zur Flugsteuerung

Pfeiltas.	Schiff steuern
+	Beschleunigen
-	Abbremsen
, (Komma)	Nach links rollen
. (Punkt)	Nach rechts rollen
Tab oder *	Nachbrenner ein
Leertaste	Kanonen feuern
Eingabetas.	Raketen/Minen feuern

Flugsteuerung mit dem Joystick

Rechts, links, hoch, runter	Schiff steuern
Feuertaste antippen	Gewählte Kanonen feuern
Nicht verfügbar	Raketen/Minen feuern
Feuertaste drücken und J. nach oben	Beschleunigen
Feuertaste drücken und J. nach unten	Abbremsen
Feuertaste drücken und J. nach links	Schiff nach links drehen
Feuertaste drücken und J. nach rechts	Schiff nach rechts drehen
Nicht verfügbar	Nachbrenner einschalten